

図 1

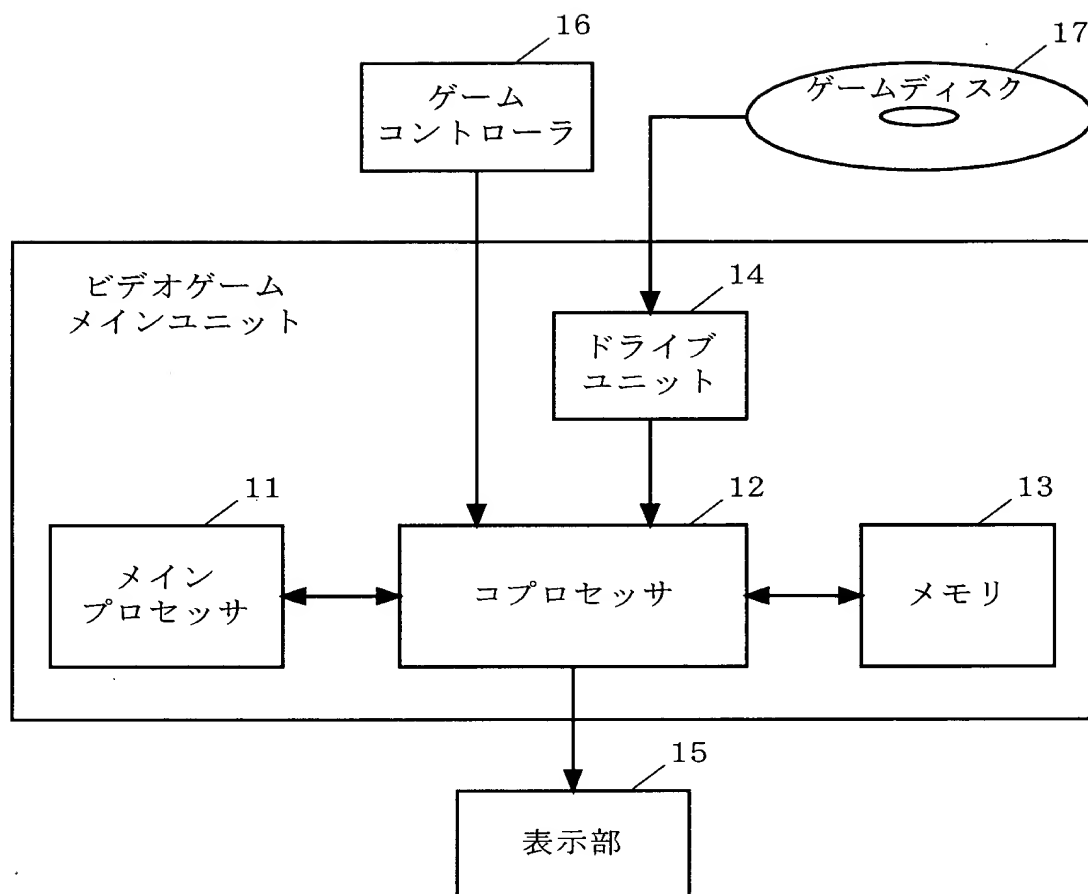


図 2

メモリ 13 のメモリマップ

プログラム領域
画像データ（ポリゴン，テクスチャ等）領域
オブジェクト配置データ領域 ・ 地形オブジェクト配置位置データ ・ 水面オブジェクト基準位置データ
計算用バッファ
オブジェクトリスト領域
フレームバッファ
その他

図 3

ゲームディスク 17 のメモリマップ

メインプログラム領域
オブジェクト発生プログラム領域
その他プログラム領域
画像データ（ポリゴン，テクスチャ等）領域
オブジェクト配置データ領域 ・ 地形オブジェクト配置位置データ ・ 水面オブジェクト基準位置データ
音データ領域
その他

图 4

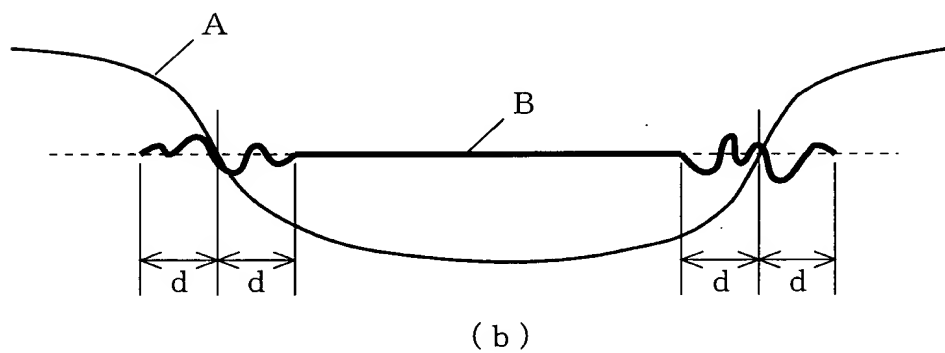
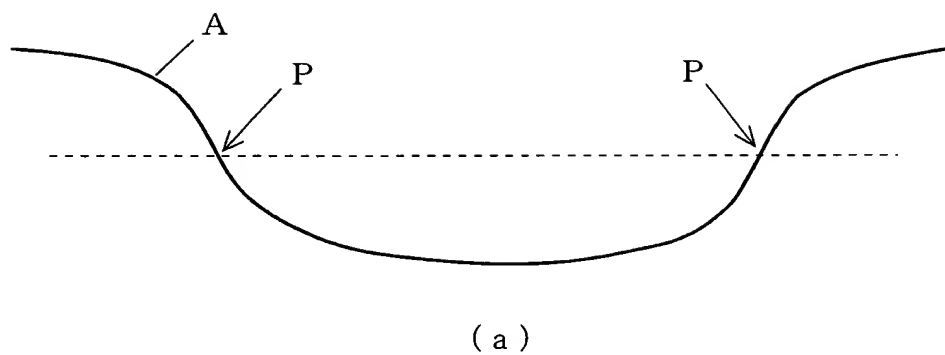


图 5

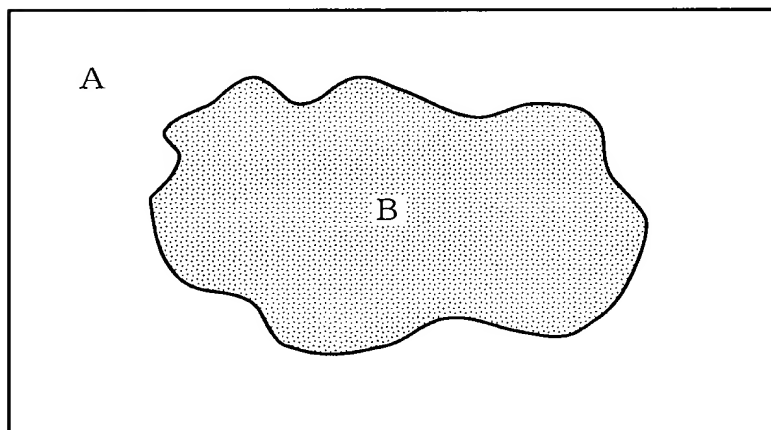


図 6

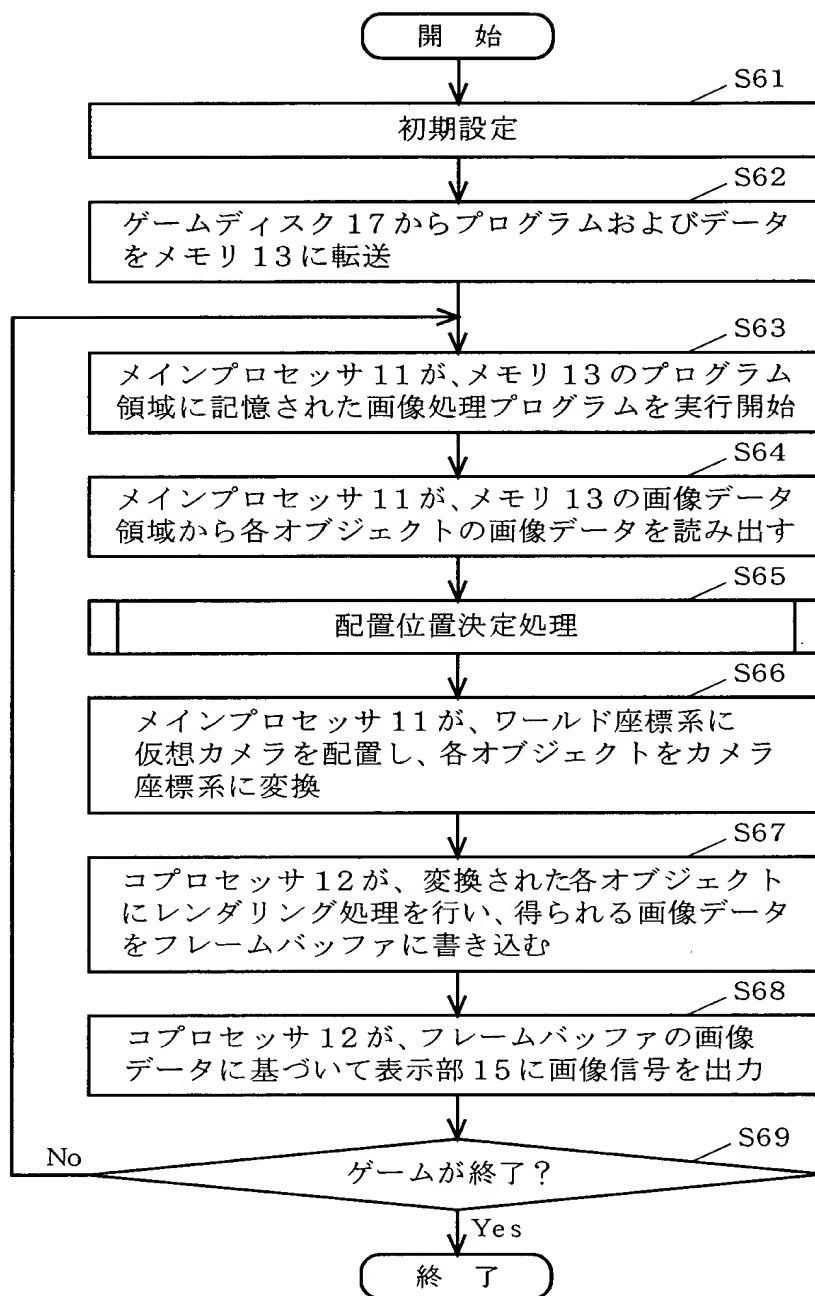
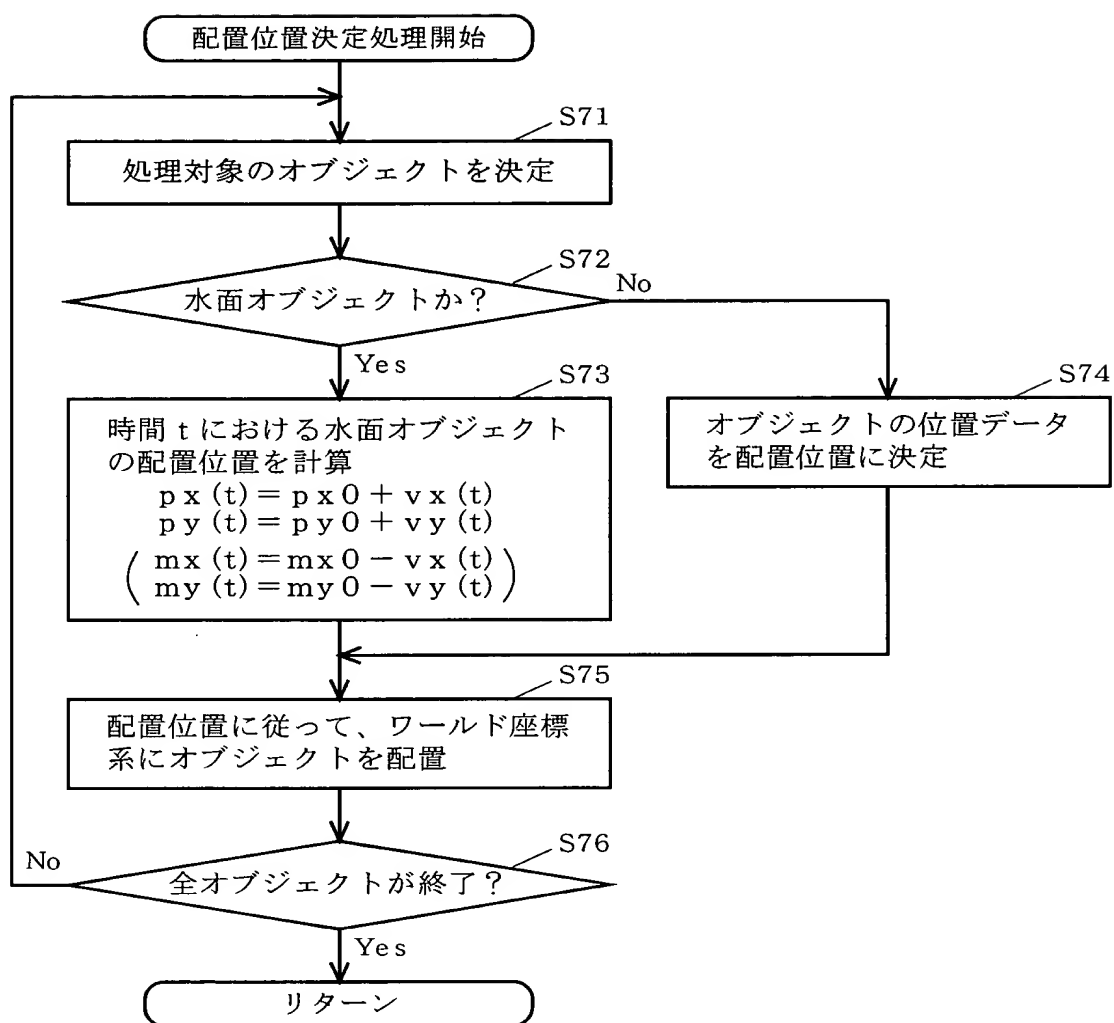


図 7



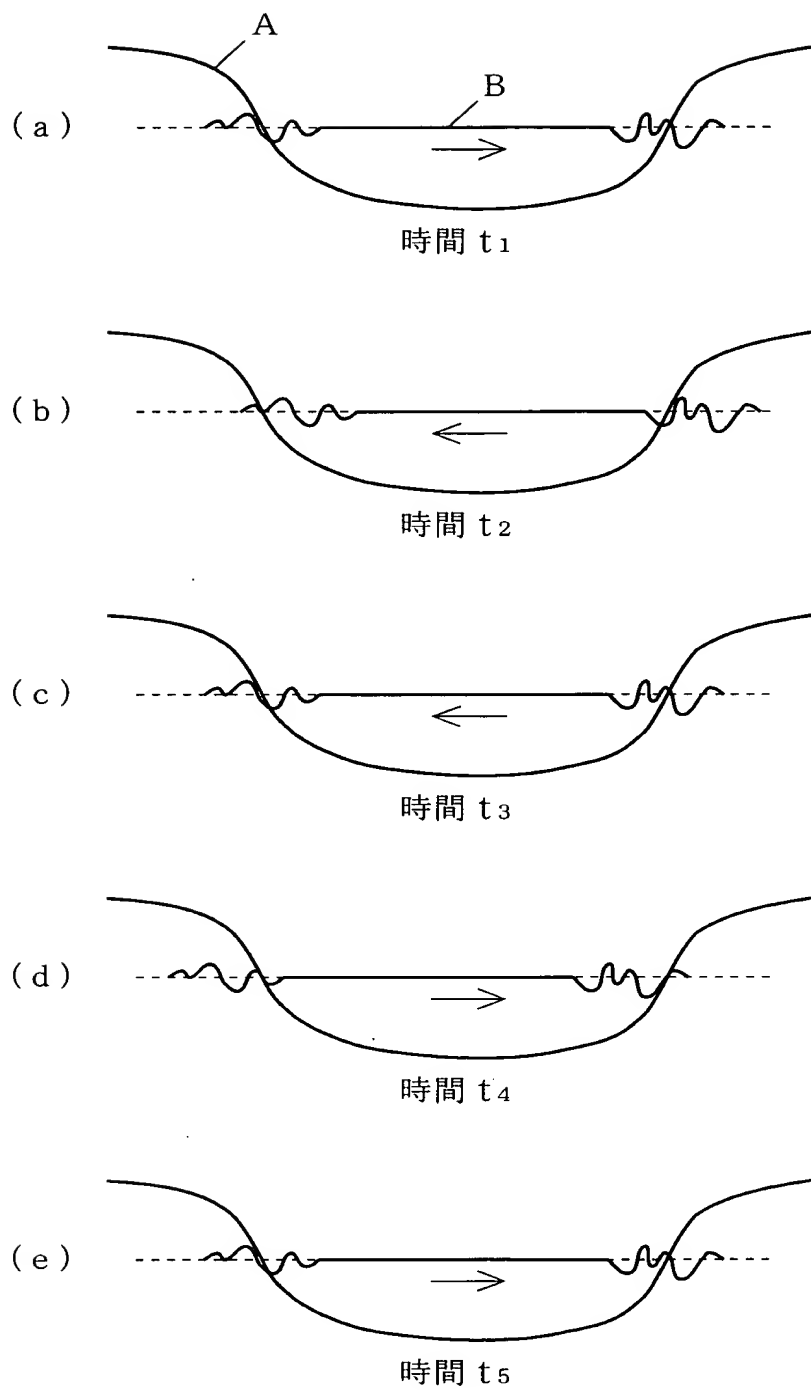


図 9 A

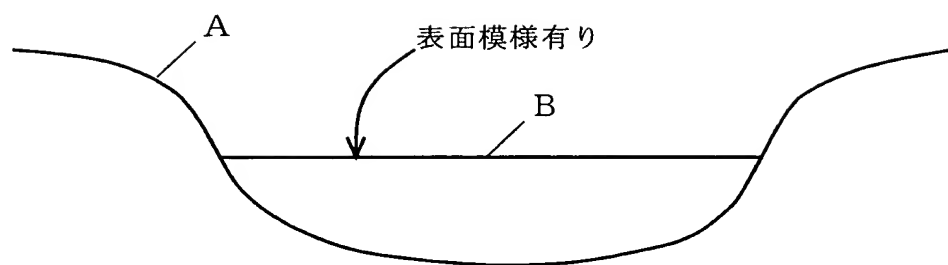
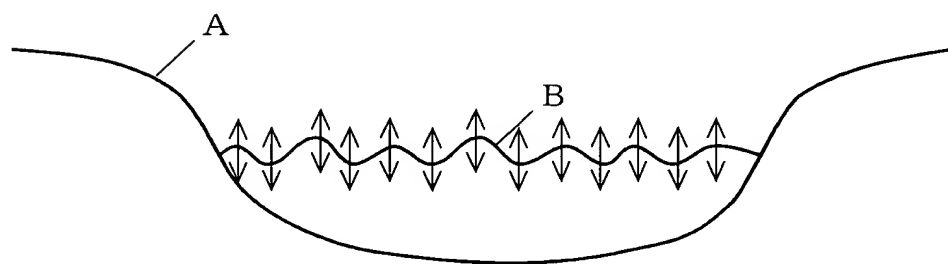


図 9 B



Copyright © 2000 by JST